

Don't Stop the Motion: A Criação de Narrativas Digitais no 1º Ciclo do Ensino Básico

Sandra Vasconcelos

s.vasconcelos@ua.pt

ESTGA – Universidade de Aveiro

Ana Balula

a.balula@ua.pt

ESTGA – Universidade de Aveiro
CIDTFF

Resumo - Tendo por base a criação de narrativas digitais com recurso a dispositivos móveis, esta comunicação breve descreve um projeto que se encontra a ser desenvolvido na disciplina de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico no Agrupamento de Escolas de Águeda Sul. Tendo por principal objetivo a gravação de histórias em formato vídeo, este trabalho assume uma perspectiva prática, centrada na aplicação em contexto, sendo apresentada uma reflexão sobre o potencial de utilização de dispositivos móveis em sala de aula, designadamente na criação de ambientes de ensino e aprendizagem participativos e colaborativos. Tratando-se de um projeto em fase inicial, é feito um breve enquadramento teórico e conceptual, sendo apresentados os objetivos e descritas as fases de implementação. Adaptadas pelos alunos, as histórias serão gravadas com recurso à técnica de *stop motion*, sendo produzidas e editadas colaborativamente. A recolha de dados será realizada através de observação participante e da análise dos trabalhos produzidos pelos alunos. Espera-se que os dados recolhidos permitam aferir os progressos dos alunos, avaliando-se o impacto da utilização das ferramentas digitais no desenvolvimento de competências linguísticas e na motivação e envolvimento dos participantes.

Palavras- chave: mobile learning, narrativas digitais, vídeo, stop motion

Introdução

A evolução e transversalidade das tecnologias digitais e móveis em diferentes sectores da sociedade, incluindo a educação, influenciam cada vez mais as formas como se acede à informação e ao conhecimento. Na educação, esta influência tem contribuído para mudanças ao nível das dinâmicas de ensino e aprendizagem, assistindo-se a uma transformação não só de conteúdos e metodologias, mas também das abordagens e conceitos.

Referindo-se à capacidade de cada indivíduo “compreender e utilizar as formas de linguagem escrita

requeridas pela sociedade e/ou valorizadas pelo indivíduo” (IAVE, 2017, p.3), o conceito de literacia não se esgota na linguagem escrita, tendo passado a incorporar novas linguagens e tipologias. Tratando-se de um processo contínuo de aprendizagem e práticas através das quais as pessoas podem melhorar as suas vidas (UNESCO, 2015), o desenvolvimento de multiliteracias alavancadas pela tecnologia é um dos pilares da escola do século XXI (ME, 2017) sendo a sua importância reconhecida de forma transversal nos programas e orientações curriculares de diferentes áreas e ciclos.

Muito associadas ao desenvolvimento da leitura e fluência orais (Lisenbee & Ford, 2018), as narrativas digitais e a sua utilização em contexto educativo, podem potenciar o desenvolvimento destas multiliteracias, incluindo a literacia digital, tecnológica e visual (Brown, Bryan, & Brown, 2005; Kobayashi, 2012; Lisenbee & Ford, 2018).

Muito embora na literatura seja possível encontrar diferentes definições e abordagens ao conceito de narrativa digital, estas definições convergem na utilização de recursos multimédia (imagens, áudio e/ou vídeo) para apresentar uma história, ainda que com diferentes objetivos e finalidades (Robin, 2006). No caso do projeto apresentado, este centra-se na produção de narrativas digitais por alunos do 1º CEB, recorrendo a dispositivos e aplicações móveis no âmbito da disciplina de Inglês.

Tratando-se de um trabalho em desenvolvimento, são descritas as fases de planificação e concretização inicial do projeto, incluindo a definição de objetivos gerais, as atividades de aproximação à tecnologia e dispositivos móveis neste contexto e os trabalhos preliminares de produção de vídeo.

Once Upon a Time – Contextualização e Implementação do Projeto

Este trabalho, que consiste na utilização de *tablets* para gravação de vídeos *stop motion* tendo por base histórias em língua inglesa adaptadas por e para alunos do 1º CEB, surge no âmbito da iniciativa “Conta-nos uma história!”/ “Once Upon a Time”, um concurso promovido pelo Ministério da Educação em parceria com a Microsoft, a Associação de Professores de Inglês (APPI) e a Rádio ZigZag. Esta iniciativa visa fomentar o desenvolvimento de projetos que incentivem a utilização de tecnologia e a produção de conteúdos em formato áudio e vídeo, sendo admitidas a concurso histórias em língua portuguesa e em língua inglesa.

Tendo como destinatários alunos do 1º CEB, o projeto descrito nesta comunicação tem como principais objetivos: 1) fomentar a utilização de dispositivos móveis em contexto educativo de modo a desenvolver competências de leitura e expressão oral em língua estrangeira; 2) promover o trabalho colaborativo e a criatividade; e 3) potenciar a criação de narrativas digitais enquanto novas formas de representar o conhecimento e construir significados.

O trabalho encontra-se a ser desenvolvido numa turma de 4º ano do Agrupamento de Escolas de Águeda Sul, no âmbito da disciplina de Inglês. A escolha desta turma deve-se ao facto dos alunos terem acesso a dispositivos móveis em sala de aula (no âmbito do programa “Águeda Educação+”), estando salvaguardado o acesso dos participantes aos equipamentos e meios tecnológicos

necessários.

Definida a participação da turma no concurso “Once Upon a time”, procedeu-se à escolha do formato e tipologia de trabalho a apresentar. Considerando os recursos disponíveis e a vontade manifestada pelos participantes, optou-se pela produção de conteúdos em formato vídeo recorrendo à técnica de *stop motion*. Esta técnica de animação fotograma a fotograma, tem por base a utilização de fotografias ou desenhos sistematizados, que, apresentados em sequências rápidas, criam a ilusão de movimento. A produção de animações em *stop motion* caracteriza-se pela simplicidade, flexibilidade e acessibilidade, sendo que atualmente existem diferentes aplicações que permitem criar este tipo de conteúdo de forma intuitiva. Neste caso, optou-se pela utilização da versão gratuita da aplicação Stop Motion Studio, disponível para Android e IOS. Num primeiro momento, que antecedeu a seleção das histórias a trabalhar, foi feita uma abordagem preliminar à aplicação. Depois de instalada nos dispositivos dos alunos, realizaram-se alguns exercícios práticos, no decorrer dos quais os alunos produziram pequenas animações recorrendo a objetos do quotidiano. Este trabalho permitiu-lhes ter uma noção mais concreta do trabalho a realizar, bem como das características e limitações tecnológicas dos equipamentos e aplicação utilizados.

Terminada esta etapa preliminar, procedeu-se à seleção da história a trabalhar em sala de aula. Para além de histórias tradicionais e fábulas, foram também apresentadas histórias disponíveis no site <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en>. Selecionada a história a submeter a concurso – “Romeo and Juliet 2.0” – procedeu-se à sua adaptação e à elaboração de um storyboard e guião. Este trabalho foi feito de forma colaborativa, tendo sido definidas diferentes tarefas e grupos de trabalho. Paralelamente aos cenários e personagens, o guião foi trabalhado em sala de aula, tendo-se procedido a adaptações, considerando as características dos alunos intervenientes. Concluído esta etapa, foi gravada uma versão áudio do texto final que serviu de base à gravação do vídeo.

Resultados Preliminares

Atualmente, o sistema formal de ensino é cada vez mais desafiado a integrar novos modos de representação e construção de conhecimento. Paralelamente à escrita, os novos suportes de leitura e interação, podem contribuir para a inovação de práticas pedagógicas e traduzir-se em novas aprendizagens. A inclusão de dispositivos móveis em sala de aula é cada vez mais uma forma de promover esta inovação.

Ainda que sem resultados conclusivos, os dados preliminares recolhidos no decorrer da implementação do projeto, indiciam resultados positivos ao nível do envolvimento e motivação dos participantes e da sua relação com a aprendizagem da língua estrangeira, bem como o desenvolvimento de competências tecnológicas. A abordagem colaborativa e a interação com a língua numa perspetiva lúdica têm promovido melhorias ao nível da expressão oral, verificando-se ainda que o facto de se envolver os alunos na produção e realização dos vídeos, tem contribuído para o desenvolvimento do seu espírito crítico e criatividade.

Neste caso, a utilização e produção de narrativas digitais tem vindo a potenciar processos de colaboração, compreensão e interação e autonomia num ambiente de aprendizagem interativo e

participativo.

Referências

- Brown, J., Bryan, J., & Brown, T. (2005). Twenty-first century literacy and technology in K-8 classrooms. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(3).
- Kobayashi, M. (2012). A Digital Storytelling Project in a Multicultural Education Class for Pre- Service Teachers. *Journal of Education for Teaching*, 38(2), 215–219.
- Lisenbee, P. S., & Ford, C. M. (2018). Engaging Students in Traditional and Digital Storytelling to Make Connections Between Pedagogy and Children's Experiences. *Early Childhood Education Journal*, (46), 129–139.
- ME. (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Lisboa.^[1]
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709–716).^[2]
- UNESCO. (2015). *Mobile Phones & Literacy Empowerment in Women's Hands A Cross- Case Analysis of Nine Experiences*. Paris.